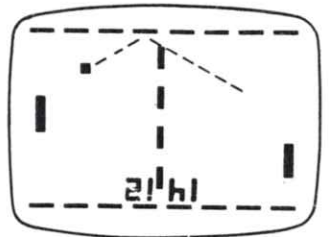


jeu T.V.

électronique

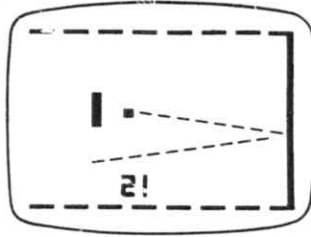
Ce jeu se branche indifféremment sur n'importe quel téléviseur noir et blanc ou couleur recevant la 2ème chaîne. L'image du jeu apparaît toujours en noir et blanc.

4 possibilités de jeux :



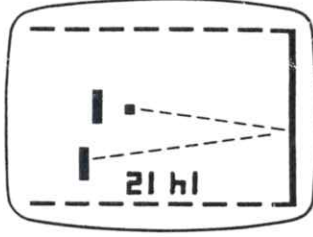
Tennis

Ce jeu se joue à deux joueurs. Chaque joueur ayant sa raquette de part et d'autre du filet central. La partie est automatiquement stoppée dès qu'un joueur atteint 15 points.



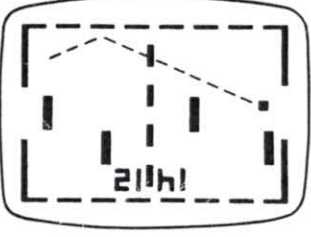
Mur d'entraînement (Practice)

Ce jeu se joue à un seul joueur. Une seule raquette étant utilisée. Ce jeu permet de s'entraîner et d'améliorer sa technique pour les autres jeux de l'appareil. La partie est automatiquement stoppée dès que l'on atteint 15 points.



Pelote basque (Squash)

Ce jeu se joue à deux joueurs. Chaque joueur frappe alternativement la balle contre un mur. La partie est automatiquement stoppée dès que le joueur atteint 15 points.



Football (Hockey)

Ce jeu se joue à deux joueurs. Chaque joueur dispose d'un gardien de but et d'un joueur dans le camp adverse. Les passes du gardien de but au joueur sont possibles par ricochet sur les limites du terrain. La partie se joue en 15 points.

- Ce jeu est doté de nombreuses caractéristiques permettant de faire varier l'intérêt des parties.
- 1) Affichage automatique du score sur l'écran de 0 à 15.
 - 2) Dimension des raquettes réglable.
 - 3) Variation de la vitesse de la balle.
 - 4) Choix de l'angle de tir.
 - 5) Service automatique ou manuel.
 - 6) Bruitage.
 - 7) Possibilité de faire des passes entre les joueurs au football.
 - 8) Limite du terrain apparente sur tous les jeux.

Caractéristiques

MODE D'EMPLOI DU JEU T.V. HANIMEX

ALIMENTATION :

- 1) Par pile 9 volts (type 006 P). Cette pile se place dans le compartiment situé sous le jeu. S'assurer qu'elle est disposée suivant le schéma imprimé dans le fond du compartiment. Dans le cas où le jeu ne serait pas utilisé pendant plus d'une semaine, il est indispensable d'en retirer la pile.
- 2) Sur secteur : il est possible de relier le jeu au secteur au moyen d'un adaptateur spécial HANIMEX pour jeu T.V. Toute détérioration du jeu provenant d'un adaptateur non approprié rendrait caduque la garantie.

UTILISATION DES DIFFÉRENTES COMMANDES

- 1) Interrupteur « MARCHÉ/ARRÊT »
- 2) Variation de l'angle de tir (ANGLE) Sur la position 20° on obtient 2 rebonds, sur la position 20/40, 4 rebonds.
- 3) Vitesses Permet de faire varier la vitesse de la balle. Vitesse lente en plaçant l'interrupteur sur la position « LENTE », vitesse rapide en le plaçant sur la position « RAPIDE ».
- 4) Service Peut s'effectuer d'une manière automatique ou manuelle. En plaçant l'interrupteur correspondant sur la position « AUTO », la balle est remise en jeu automatiquement après chaque point marqué; sur la position « MANU » la remise en jeu se fait en pressant le bouton marqué « SERVICE ».
- 5) Dimensions des raquettes (DIM. RAQ.) Petite raquette en plaçant l'interrupteur correspondant sur la position « PETITE » et grande raquette sur la position « GRANDE ».
- 6) Remise à zéro Appuyer sur la touche marquée « REMISE A ZERO » pour remettre le score à zéro sur l'écran.
- 7) Commandes Le déplacement de chaque raquette s'effectue en tournant à droite ou à gauche le bouton placé sur chaque commande. La commande marquée « JOUEUR GAUCHE » agit sur la raquette gauche et celle marquée « JOUEUR DROIT » sur la raquette droite.
- 8) Secteur de jeux.

BRANCHEMENT DU JEU SUR VOTRE TÉLÉVISEUR

Le jeu se branche directement sur la sortie antenne 2ème chaîne de votre téléviseur à la place de l'antenne extérieure.

Si le jeu fonctionne sur secteur, brancher l'adaptateur correspondant sur la prise secteur. Mettre le commutateur « MARCHÉ/ARRÊT » sur la position « MARCHÉ ».

Suivant le modèle de votre téléviseur il convient de procéder comme suit :

- 1) Téléviseur équipé d'un clavier à 4 touches présélectionnées ou plus (la touche arrêt/marche non comptée) : Enfoncer une des touches U.H.F. non utilisées pour un programme et régler-la sur le canal 35. Nous vous conseillons de vous reporter au mode d'emploi de votre téléviseur pour savoir comment présélectionner une chaîne (2ème ou 3ème). Une fois ce réglage effectué, le jeu est présélectionné et il vous suffira ultérieurement d'enfoncer cette touche pour remettre le jeu en service.
- 2) Autres modèles de téléviseur : Enfoncer la ou les touches correspondant à l'obtention des programmes 2ème ou 3ème chaîne et tournez la commande de réglage de chaîne jusqu'à l'obtention du canal 35. Dans le cas où votre poste ne possède pas d'indicateur de canal, tournez lentement le bouton dans un sens ou dans l'autre jusqu'à ce que l'image du jeu apparaisse sur votre écran.

Attention : Risques de poursuites en cas de connexion non conforme aux éléments ci-dessus.

COMMENT REVENIR AUX PROGRAMMES DE TÉLÉVISION

Une fois que vous avez terminé de jouer avec le jeu T.V. HANIMEX, si vous désirez reprendre les programmes normaux sur votre téléviseur, il convient :

- 1) De débrancher le jeu du secteur dans le cas d'utilisation d'un adaptateur.
- 2) De débrancher le jeu de la prise antenne du téléviseur et de rebrancher l'antenne extérieure.
- 3) Dans le cas des téléviseurs à 4 touches ou plus, de vous replacer sur les touches normalement utilisées pour la réception du programme.
- 4) Pour les autres modèles, de faire pivoter le bouton de réglage de chaîne en sens inverse pour le ramener à sa position initiale.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Voltagage de fonctionnement : 7,0 à 9,6 volts ● Consommation : 0,6 watt environ ● Piles : 9 volts (006 P) ● Adaptateur secteur : 9,6 volts/100 MA ● Dimensions : Longueur 220 mm - Largeur 64 mm - Hauteur 61 mm (hors tout) ● Poids : 512 g (sans pile).

IMPORTANT :

LES PILES ET LES DOMMAGES CAUSÉS PAR LES PILES QUI ONT COULÉ NE SONT PAS COUVERTS PAR VOTRE GARANTIE AINSI QUE L'UTILISATION SUR SECTEUR DE VOTRE JEU AVEC UN ADAPTATEUR QUI NE SERAIT PAS D'ORIGINE.

En vente chez :

HANIMEX (FRANCE)

